## COMMODORE PCI





## TECHNISCHE DATEN

Der Commodore PC I ist ein Personal Computer modernster Konzeption, der mittels Gate Arrays auf hoher Bauteilintegration aufbaut. So konnten allein im Bereich der CPU-Peripherie etwa 45 Bauteile eingespart werden. Hierdurch wurde auf der Hauptplatine Platz geschaffen für Komponenten wie komplette Farbgraphik/Video, 512 KB RAM, Floppy Disk-Controller, parallele und serielle Schnittstelle, und es konnte auf interne Steckplätze verzichtet

Als Ergebnis entstand ein sehr kompakter PC mit einem entsprechend beispielhaft günstigem Preis-Niveau. Mit MS-DOS 3.2 ist das Gerät ideal für Einsteiger. Es eignet sich aber auch hervorragend für Anwendungen mit sich häufig wiederholenden Aufgabenstellungen.

## Technische Daten

CPU-

8088

Taktfrequenz:

4,77 Mhz

Graphik/ Textmodus:

Graphikmodus (Color) 320 x 200 4 Farben

512 KM RAM Aufrüstung auf 640 KB RAM möglich 640 x 200 2 Farben

Textmodus (Color) 40 Zeichen / 25 Zeilen 16 Farben 80 Zeichen / 25 Zeilen 16 Farben

Co-Prozessor:

Arbeitsspeicher:

8087 optional

Monochrom Text: 80 Zeichen / 25 Zeilen

Betriebssystem:

MS-DOS 3.2

Hercules Graphik: 720 x 348 Pixel Monochrom

Commodore

Kompatibilität:

voll kompatibel zu PC 10/20

Tastatur:

84 Tasten, abnehmbar

Festwertspeicher: 16 KB Bios-ROM

Systemerweiterung: System-Bus für externe

Erweiterungen herausgeführt

Massenspeicher:

- 1 x 51/4 Zoll Floppy Disk,

- 360 KB formatiert

- 1 x 5 1/4 Zoll Floppy Disk

- 1 x 3 1/2 Zoll Floppy Disk

Maße:

Monitor:

33 x 32 x 8,5 cm (B x T x H)

Farbmonitor oder monochrom

ohne Monitor

Schnittstellen:

Parallel

Seriell, RS 232, Maus

Video-Ausgang:

RGB I Farbmonitor-Anschluß

Composite Videoanchluß s/w

## C Commodore

Commodore Büromaschinen GmbH, Lyoner Str. 38, 6000 Frankfurt 71 Tel. (0 69) 66 38-0, Telefax 66 38-159, Telex 4 185 663 como d, BTX \* 20 095 #

Commodore AG, Langenhagstr. 1, CH-4147 Aesch, Tel.: 10 611 78 22 12, Twx. 964 961

Commodore Büromaschinen GmbH, Kinskygasse 40-44, A-1232 Wien, Tel. (0222) 675600, Twx. 111350